

ABSTRAK

Faizatul Aula. K3114017. **PENGEMBANGAN PANDUAN LAYANAN BIMBINGAN KARAKTER INTEGRITAS DIRI SEBAGAI PESERTA DIDIK DENGAN TEKNIK PERMAINAN *PICK AND TELL GAME* PADA SISWA SMP**. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Juli 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Prototipe 1 berupa Buku Panduan Layanan Bimbingan Karakter Integritas Diri sebagai Peserta Didik dengan Teknik Permainan *Pick and Tell Game* pada siswa SMP berbasis kajian teoritik dan kajian empirik yang kemudian siap untuk diuji validitas, kepraktisan, dan keefektifannya.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP se-Eks Karesidenan Surakarta kelas VII, VIII, dan IX. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan desain penelitian Borg and Gall (1983) dan Nieveen (1999). Penelitian pengembangan yang dilakukan ini dibatasi pada tahap pra pengembangan yaitu tahap pembuatan produk (menghasilkan prototipe 1). Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket untuk memperoleh data terkait tingkat kebutuhan dan tingkat kepentingan layanan pengembangan diri yang digunakan sebagai studi eksplorasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran data yang mudah dipahami dan informatif. Data yang dihasilkan disajikan dalam bentuk persentase tingkat kebutuhan dan tingkat kepentingan layanan pengembangan diri. Peneliti dalam penelitian ini tidak melakukan pengumpulan data dan analisis data, namun hanya memanfaatkan data yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut ini. *Pertama*, terdapat kebutuhan dan kepentingan peserta didik terhadap pengembangan karakter diri bagi peserta didik, guru BK, dan orang tua se-Eks Karesidenan Surakarta yang didasarkan pada kajian teoritik dan kajian empirik. Hasil kajian teoritik mengenai karakter integritas diri meliputi pengertian integritas diri, indikator integritas diri, fungsi integritas diri, dan pengembangan integritas diri. Hasil kajian empirik memuat bahwa pengembangan karakter diri menunjukkan presentase 54,58% sangat dibutuhkan; 41,11% dibutuhkan; 3,99% kurang dibutuhkan; 0,22% tidak dibutuhkan; 55,15% sangat penting; 40,58% penting; 3,86% kurang penting; dan 0,36% tidak penting. *Kedua*, berdasarkan kajian teoritik dan kajian empirik maka dikembangkan produk layanan berupa Buku Panduan Layanan Bimbingan Karakter Integritas Diri sebagai Peserta Didik dengan Teknik *Pick and Tell Game* Pada Siswa SMP. Buku panduan tersebut digunakan sebagai pedoman bagi guru BK dalam memberikan layanan. Di samping itu, buku panduan juga dilengkapi Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan sebagai bahan evaluasi untuk peserta didik.

Kata Kunci : Integritas diri, teknik *pick and tell game*